

PACHINKO MACHINE

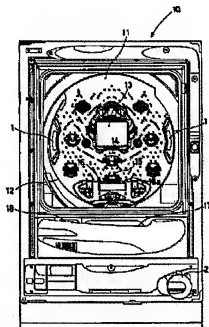
Publication number: JP10043416
Publication date: 1998-02-17
Inventor: NAGATA SATOSHI
Applicant: OKUMURA YUKI KK
Classification:
- International: A63F7/02; A63F7/02; (IPC1-7): A63F7/02
- European:
Application number: JP19960206131 19960805
Priority number(s): JP19960206131 19960805

[Report a data error here](#)

Abstract of JP10043416

PROBLEM TO BE SOLVED: To clearly report what kind of a game state is generated.

SOLUTION: This pachinko machine 10 is provided with two shoulder illumination devices 1 consisting of a substrate made of a synthetic resin, a main body member, an inner side decorative illumination member, an outer side decorative illumination member and a cover member, etc., in a pair on the inner side of a rail 12 on both sides of a game area 11. Then, the inside illumination members inside the respective shoulder illumination devices 1 are flickered in red at a high speed in the case of becoming a big winning game state and the outside illumination members inside the respective shoulder illumination devices 1 are flickered in blue at a low speed in the case of becoming a probability fluctuation state.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-43416

(43) 公開日 平成10年(1998) 2月17日

(51) Int. Cl.⁶

A 6 3 F 7/02

識別記号

3 5 0

庁内整理番号

F I

A 6 3 F 7/02

技術表示箇所

3 5 0 Z

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平8-206131

(22) 出願日 平成 8 年(1996) 8 月 5 日

(71) 出願人 000121693

奥村遊機株式会社

愛知県名古屋市中区和鶴舞 2 丁目 2 番 18 号

(72) 発明者 永田 敏

名古屋市中区和鶴舞 2 丁目 2 番 18 号 奥村

遊機株式会社内

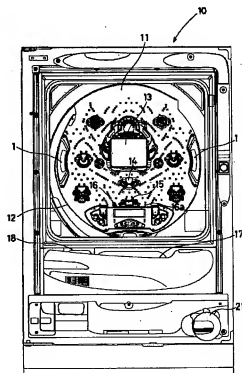
(74) 代理人 弁理士 富澤 幸 (外 2 名)

(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【目的】どのような遊技状態が発生しているのかを明確に報知することができるパチンコ機を提供する。

【構成】パチンコ機 10 は、遊技領域 11 の両サイドであって、レール 12 の内側に、合成樹脂製の基板、本体部材、内側電飾部材、外側電飾部材、カバー部材等からなる肩電飾装置 1 が、2 個ペアで設置されている。そして、大当たり遊技状態になった場合には、各肩電飾装置 1、1 内の内側電飾部材 4 が赤色に高速点滅し、確率変動状態になった場合には、各肩電飾装置 1、1 内の外側電飾部材 5 が青色に低速点滅するようになっている。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 少なくとも第1遊技状態と第2遊技状態とを表す電飾装置を備えたパチンコ機であって、前記電飾装置に、第1遊技状態を表す部分と、第2遊技状態を表す部分とが、別々に設けられていることを特徴とするパチンコ機。

【請求項2】 前記電飾装置が、第1遊技状態と第2遊技状態とで、異なる発光状態となることを特徴とする請求項1記載のパチンコ機。

【請求項3】 前記電飾装置の第1遊技状態を表す部分、および第2遊技状態を表す部分が、各遊技状態に対応する表示を有していることを特徴とする請求項1、または2に記載のパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコ機に関するものであり、詳しくは、所定条件が満たされた場合に遊技内容や作動内容が変化するパチンコ機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】所定条件の充足により遊技内容が変化するパチンコ機としては、遊技領域に、図柄等を表示可能な図柄表示装置と、遊技球が入賞可能な始動口とが設けられており、始動口に遊技球が入賞した場合に、図柄表示装置の図柄をスクロール変動させ、スクロール変動後の図柄が特定の組み合わせとなった場合、たとえば

“1, 1, 1”～“9, 9, 9”等の組み合わせとなった場合に大当たり遊技状態を発生させ、大入賞口を所定時間開放させるものが知られている。また、かかるパチンコ機の中には、図柄表示装置の図柄が、特定の組み合わせの内のさらに選択された組み合わせとなった場合、たとえば“7, 7, 7”等の場合に、図柄表示装置による次の特定の組み合わせの表示確率が高くなる状態、いわゆる確率変動状態を発生させるものがあった。このようなパチンコ機においては、大当たり遊技状態や確率変動状態の発生は、遊技領域の外側に設置された各種の電飾ランプの点灯、点滅、あるいは点滅パターンの変化によって報知されていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記従来のパチンコ機は、各種の電飾ランプの点灯、点滅、あるいは点滅パターンの変化によって大当たり遊技状態あるいは確率変動状態の発生が報知されるものの、遊技者にとっては、どのような遊技状態が発生しているのか非常に分かりにくい、という問題点があった。本発明の目的は、この問題点を解決し、どのような遊技状態が発生しているのかを周囲に明確に報知することができるパチンコ機を提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】かかる本発明の内、第1

の発明の構成は、少なくとも第1遊技状態と第2遊技状態とを表す電飾装置を備えたパチンコ機であって、前記電飾装置に、第1遊技状態を表す部分と、第2遊技状態を表す部分とが、別々に設けられていることにある。

【0005】第2の発明の構成は、第1の発明において、前記電飾装置が、第1遊技状態と第2遊技状態とで、異なる発光状態となることにある。

【0006】第3の発明は、第1の発明、または第2の発明において、前記電飾装置の第1遊技状態を表す部分、および第2遊技状態を表す部分が、各遊技状態に対応する表示を有していることにある。

【0007】

【発明の実施の形態】以下、本発明のパチンコ機の一実施形態を図面に基いて詳細に説明する。図1、図2は、パチンコ機の正面、および内部の状態を示したものであり、パチンコ機10は、縦長の直方体形状を有しており、前面の中央やや上方には、略円形の遊技領域11が設けられている。そして、遊技領域11の両サイドであって、かつ遊技領域11を区画しているレール12の内側に、肩電飾装置11、1が左右対称に設置されている。

【0008】図3は、肩電飾装置1の斜視図を示したものであり、図4は、肩電飾装置1の分解図を示したものである。肩電飾装置1は、基板2、本体部材3、内側電飾部材4、外側電飾部材5、カバー部材6等の部材によって形成されている。各部材は合成樹脂製であり、内側電飾部材4、外側電飾部材5は、それぞれ赤色透明、青色透明に形成されており、カバー部材6は無色透明に形成されている。

【0009】基板2は、表面に複数の筒状ソケット7、7・・・が垂設されており、各筒状ソケット7、7・・・の中には、大型ランプ8、および小型ランプ9が嵌め込み装着された形状を有している。なお、大型ランプ8の外側は緑色に着色された状態になっている。また、本体部材3は、板状部3aに複数の係合孔3a、3a・・・、および大型採光スリット3b、3b、小型採光スリット3c、3c・・・が穿設されており、板状部3eの裏面に3本の円柱状ボス3d、3d・・・が垂設された形状を有している。一方、内側電飾部材4、外側電飾部材5、カバー部材6には、それぞれ、係合突起4a、5a、6a・・・が設けられており、さらに、内側電飾部材4、カバー部材6には、係合スリット4b、6b・・・が設けられている。

【0010】肩電飾装置1は、本体部材3の裏側に基板2が固着され、本体部材3の表側に、内側電飾部材4と外側電飾部材5とが隣接した状態で係着され、さらに、カバー部材6が、内側電飾部材4および外側電飾部材5を覆った状態で本体部材3の表側に係着された構造を有している。なお、基板2は、表面が本体部材3の板状部3eの裏面に垂設された3本の円柱状ボス3d、3d・・・の先端に当接し、板状部3eと平行になった状態で、

円柱状ボス3d、3d・先端との当接部分が螺着された状態で本体部材3に固着されている。また、内側電飾部材4および外側電飾部材5は、外側電飾部材5の係合突起5a、5aを内側電飾部材4の係合スリット4b、4bに係合させた状態で、内側電飾部材4の係合突起4a、4aが本体部材3の板状部3eの係合孔3a、3aに係合されることによって、両者一体で本体部材3に固着されている。さらに、カバー部材6は、係合スリット6b、6bを外側電飾部材5の係合突起5a、5aに係合させた状態で、係合突起6a、6a・が本体部材3の板状部3eの係合孔3a、3a・に係合されることによって、本体部材3に固着されている。

【0011】各部材が組み立てられた肩電飾装置1においては、基板2上に装着された大型ランプ8、8が本体部材3の板状部3eの大型採光スリット3b、3bからわずかに突出し、その大型ランプ8、8の上方に外側電飾部材5が配置されているとともに、小型ランプ9、9・が小型採光スリット3c、3c・からごくわずかに突出し、その小型ランプ9、9・の上方に内側電飾部材4が配置された状態になっている。なお、基板2上に装着された大型ランプ8、8および小型ランプ9、9・は、図示しないリード線によって、パチンコ機に内蔵された制御装置に接続されている。

【0012】肩電飾装置1は上記の如く構成されているため、組み立てが非常に容易である。また、外側がカバー部材によって覆われているので、衝撃に対する強度が高く、遊技球が頻繁に衝突した場合であっても、損傷したりしない。

【0013】一方、図1の如く、遊技領域11の略中央には、液晶画面によって形成された図柄表示装置13が設けられている。そして、図柄表示装置13の下側には、始動口14が設けられており、始動口14の下側には、ゲート15が設けられている。図柄表示装置13は、定められた種類の図柄を表示できるようにしており、始動口14に遊技球が入賞した場合、あるいはゲート15を遊技球が通過した場合に、一定時間定められた種類の図柄を上下方向にスクロール変動させ、しかる後に別のあるいは同一の図柄と切り替えることができるようになっている。また、始動口14の内部、ゲート15の内部には、それぞれ始動口スイッチ、ゲートスイッチが設けられており、始動口14への遊技球の入賞、および遊技球のゲート15通過を検出できるようになっている。なお、遊技領域11には、図柄表示装置13、始動口14、ゲート15の他にも、各種の入賞口等の各種の周辺装置が設置されている。

【0014】一方、図柄表示装置13の下側には、大入賞口16が設けられており、内蔵された大入賞口用ソレノイドによって、扉16aの上部が前傾開放するようになっている。なお、扉16aの内部にはVゾーン（図示しない）が設けられており、扉16aが開放した場合に

は、遊技球が入賞可能になっている。さらに、Vゾーンには、Vゾーンスイッチが併設されており、Vゾーンに入賞した遊技球を検出することができるようになっている。

【0015】また、遊技領域11の下方には、上部受け皿17が設けられている。上部受け皿17は、左側が賞球払出口18に繋がっており、右側が遊技球を後述する発射位置に1個ずつ供給する球送り機構（図示しない）に繋がっている。また、球送り機構は、遊技球を遊技領域11に導くレール12と繋がっている。レール12の下端部と球送り機構の境界部には、遊技球を遊技領域11に発射供給する発射装置19が設けられている。

【0016】発射装置19は、発射モータ20と、発射モータ20の回転により間欠揺動する種（図示しない）と、発射モータ20の作動を開始させるとともにその回転数を調節する発射レバー21とを備えている。球送り機構によりレール12下端の発射位置に供給された遊技球は、種によって弾発発射され、レール12に沿って遊技領域11に送られるようになっている。

【0017】さらに、パチンコ機10には、賞球払出装装置22が設置されている。賞球払出装装置22は、パチンコ機10の内部の右端上方に設けられた賞球ケース23、賞球ケース23に内蔵された払い出しソレノイド（図示しない）等からなり、賞球ケース23が、払い出しソレノイドの作動によって、賞品球の供給を制御するように構成されている。また、賞球ケース23は、上端が、タンクレール25によって上方に設けられた賞球タンク26に連結されており、下端が、パチンコ機10の表側の賞球払出口18と連通した状態になっている。

【0018】上記した遊技領域11上の各種の周辺装置、あるいは発射装置19、賞球払出装装置22等は、パチンコ機10に内蔵された制御装置によって作動制御される。図5は、パチンコ機10の制御装置の一部を示したものであり、制御装置28は、共通のバスに接続されたROM、RAM、I/Oインターフェイス等を有するマイクロコンピュータからなる制御回路29を備えている。制御回路29は、ROMに記憶された図6、図7に示す作動制御プログラムを実行するものである。制御回路29の入力側には、始動口スイッチ30、ゲートスイッチ31、Vゾーンスイッチ32等が接続されている。また、制御回路29の出力側には、大入賞口用ソレノイド33、図柄表示装置13、大当たりカウンタ34、図柄カウンタ35等が、それぞれ駆動回路36、37、38、39を介して接続されている。大入賞口用ソレノイド33は、駆動回路36の駆動によって大入賞口16の扉16aを開閉させるようになっており、図柄表示装置13は駆動回路37の駆動によって図柄のスクロール変動等を行うようになっている。

【0019】次に、上記したパチンコ機10、および肩電飾装置1の動作について、図6、図7のフローチャー

トにしたがって説明する。パチンコ機10に電源が投入された場合には、制御回路29は、ステップ100にて、作動制御プログラムの実行を開始し、ステップ101にて、確率変動フラグPFL（以下、単にPFLという）を「0」にリセットし、大入賞口16の積算開閉回数Nを「0」にリセットする他、各種変数の初期化処理を行う。なお、PFLは、パチンコ機10の遊技状態が通常状態（図柄表示装置13に特定の図柄の組み合わせが表示される確率が低い状態）であるから、確率変動状態（図柄表示装置13に特定の図柄の組み合わせが表示される確率が高い状態）であるのかを示すものである。PFL=0は、確率変動状態が発生しておらず通常状態であることを示しており、PFL=1は、確率変動状態であることを示している。

【0020】遊技者によって上部受皿17に遊技球が投入され発射レバー21が操作されると、発射装置19が作動し、遊技球が遊技領域11に発射される。そして、発射された遊技球が始動口14に入賞した場合、あるいはゲート15を通過した場合には、始動口スイッチ30、あるいはゲートスイッチ31から入賞信号、あるいは通過信号が出力される。制御回路29は、ステップ102にて、入賞信号、あるいは通過信号が出力されているか否かを繰り返し判定しており、これらの信号を検出した場合には、「YES」との判定の下にプログラムをステップ103に移行させて、図柄表示装置13の図柄を変動させるべく、図柄変動開始信号を駆動回路37に出力する。これを受けた駆動回路37は、ステップ104にて、図柄表示装置13に図柄のスクロール変動を開始させる。そして、図柄表示装置13のスクロール変動開始と同時に、制御回路29は、大当たりカウンタ34に0～200の数値の内の何れかの数値を記憶させる。次に、制御回路29は、ステップ105にて、PFLが「0」であるか否かの判定を行う。すなわち、既に第2遊技状態である確率変動状態になっている場合に、通常状態より高い確率で大当たりを発生させるためである。PFLが「0」である場合、すなわち通常状態である場合には、ステップ106にて、Aモードにて大当たり判定を実行する。Aモードの大当たり判定においては、ステップ104における大当たりカウンタ34の記憶数値が7あるいは13である場合に大当たりとなる。一方、PFLが「0」でない場合、すなわち、PFLが「1」であり確率変動状態である場合には、ステップ109にて、Bモードにて大当たり判定を実行する。Bモードの大当たり判定においては、ステップ104における大当たりカウンタ34の記憶数値が7である場合に大当たりとなる。なお、大当たりとなった場合には、所定のステップの後に、第1遊技状態である大当たり遊技状態が発生する。

【0021】ステップ106、あるいはステップ119で大当たり判定が実行された後には、ステップ107に

て、大当たりとなったか否かを判定する。通常は大当たりにはならないので、ステップ120を実行することになる。ステップ120では、ステップ104における大当たりカウンタ34の記憶数値が奇数であるか否かを判定し、奇数である場合にはプログラムをステップ121に移行し、はずれリーチ表示（後述する大当たり図柄の一部（たとえば「1, 1」）を図柄表示装置13に表示させた後、通常時と異なる態様で図柄をスクロール変動させてから、大当たり図柄以外の図柄を表示すること）を実行し、図柄表示装置13に特定の態様で図柄のスクロール変動を実行させた後に、プログラムをステップ102に戻して、以下ステップ102～107の処理を繰り返す。また、ステップ120において、ステップ104における大当たりカウンタ34の記憶数値が奇数でない判定された場合には、はずれリーチ表示を実行することなくプログラムをステップ102に戻して、以下ステップ102～107の処理を繰り返す。

【0022】一方、ステップ107において大当たりと判定された場合には、確率変動状態を終了させるためにPFLを「0」にリセットする。これにより、パチンコ機10においては、今までの確率変動状態が終了する。PFLを「0」にリセットした後は、制御回路29は、ステップ109にて、図柄カウンタ35を動作させて、図柄カウンタ35に0～14の数値の内の何れかの数値を記憶させる。次に、制御回路29は、ステップ110にて、図柄カウンタ35の記憶した数値が5以下であるか否かの判定を行う。5以下の数値であると判定された場合には、新たな確率変動状態を発生させる権利が与えられる。かかる場合には、ステップ111にて、図柄表示装置13に図柄変動停止信号を出力して、「7, 7, 7」等の確率変動図柄を表示させた後に、PFLを「1」にセットする。PFLを「1」することによって、新たな確率変動状態を発生させる権利の獲得がRAMに記憶されることになる。なお、図柄表示装置13に確率変動図柄を表示させる場合には、リーチ表示（確率変動図柄の一部（たとえば「7, 7」）を図柄表示装置13に表示させた後、通常時と異なる態様で図柄をスクロール変動させてから、確率変動図柄を表示すること）を実行する。そして、PFLを「1」にセットした後は、第1遊技状態である大当たり状態が発生したことを周囲に報知するために、約1秒間1回の割合で肩電飾装置1、1の内側電飾部材4、4を高速度点滅させる。なお、肩電飾装置1、1の外側電飾部材5、5が点滅している場合、すなわち今まで確率変動状態であった場合には、その確率変動状態が終了した旨を報知すべく、外側電飾部材5、5を一旦消灯させる。

【0023】また、ステップ110において図柄カウンタ35の記憶した数値が5以下でない判定された場合には、新たな確率変動状態を発生させる権利が与えられない。この場合には、ステップ111にて、図柄変動停

止信号を出力して図柄表示装置13に、“1, 1, 1”等の確率変動図柄以外の大当たり図柄を表示させた後に、ステップ110にて、第1遊技状態である大当たり遊技状態が発生したことを周囲に報知するべく、肩電飾装置1, 1の内、第1遊技状態を表す部分である内側電飾部材4, 4を、約1秒間に1回の割合で高速度点滅させる。なお、図柄表示装置13に確率変動図柄以外の大当たり図柄を表示させる場合には、リーチ表示(確率変動図柄以外の大当たりの図柄の一部(たとえば“1, 1”)を)図柄表示装置13に表示させた後、通常時と異なる態様で図柄をスクロール変動させてから、確率変動図柄以外の大当たり図柄を表示すること)を実行する。また、確率変動の権利が与えられなかった場合においても、肩電飾装置1, 1の外側電飾部材5, 5が点滅している場合には、今までの確率変動状態が終了した旨を報知するべく、外側電飾部材5, 5を消灯させる。

【0024】図柄表示装置13に確率変動図柄、あるいは確率変動図柄以外の大当たり図柄を表示させ、内側電飾部材4を点滅させた後には、制御回路29は、プログラムをステップ114に移行させて、大入賞口16開放ルーチンの処理を実行し、大入賞口16の扉16aを所定時間開放する。すなわち、パチンコ機10は、第1遊技状態である大当たり遊技状態となる。そして、大入賞口16開放ルーチンが終了すると、制御回路29は、ステップ115にて、大入賞口16の積算開閉回数Nが所定回数N₀(たとえば16回)に達したか否かを判定する。いまだN₀に達していないときには、制御回路29は、ステップ116にて、“NO”との判定の下にプログラムをステップ114に戻し、以下ステップ114から116の実行を繰り返す。なお、大入賞口16の扉16aが開放を繰り返すためには、扉16aの所定時間の開放中に遊技球がVゾーンに入賞することが条件となっている。そして、大入賞口16の扉16aの開放がN₀回繰り返された後に、制御回路29は、ステップ116にて、“YES”との判定の下にプログラムをステップ117に移行させて、肩電飾装置1, 1の内側電飾部材4, 4を消灯させる。これによって、パチンコ機10においては、大当たり遊技状態が終了する。

【0025】次に、制御回路29は、ステップ117にて、PFLが「1」になっているか否か、すなわち、ステップ110において新たな確率変動状態を発生させる権利を獲得しているか否かを判定する。権利を獲得している場合には、PFL=1に基づいて、ステップ118にて、“YES”との判定の下にプログラムを119に移行させる。そして、ステップ119にて、新たな確率変動状態を発生させるとともに、第2遊技状態である確率変動状態の発生を周囲に報知させるために、肩電飾装置1, 1の内、第2遊技状態を表す部分である外側電飾部材5, 5を約2秒間に1回の割合で低速点滅させる。しかる後に、プログラムをステップ102に戻し、以下ス

テップ102から118の実行を繰り返す。

【0026】一方、ステップ118において、PFLが「1」になっていない、すなわち、ステップ110において新たな確率変動状態を発生させる権利が与えられていないと判定された場合には、肩電飾装置1, 1の外側電飾部材5, 5を点滅させることなく、プログラムをステップ102に戻し、以下ステップ102から118の実行を繰り返す。

【0027】上記の如く構成された実施形態のパチンコ機10は、遊技状態が大当たり遊技状態(第1遊技状態)になった場合に、遊技領域11に設置された2つの肩電飾装置1, 1の内側電飾部材4, 4が赤色に高速度点滅し、遊技状態が確率変動状態(第2遊技状態)になった場合に、肩電飾装置1, 1の外側電飾部材5, 5が青色に低速点滅するため、遊技内容を周囲に明確に報知することができる。したがって、遊技者やホール係員等は、大当たり遊技状態、あるいは確率変動状態の何れの遊技状態が発生しているのかを瞬時に認識することができる。

【0028】なお、本発明のパチンコ機の構成は、上記実施形態の態様に何ら限定されない。たとえば、上記実施形態のパチンコ機においては、液晶表示タイプの図柄表示装置を用いているが、ドラムタイプの図柄表示装置を用いることもできる。

【0029】また、パチンコ機の遊技領域に設置される肩電飾装置の形状や構造も、何ら上記実施形態の態様に限定されるものではなく、内側電飾部材、外側電飾部材の着色等の構成を、必要に応じて適宜変更することができる。たとえば、遊技状態が大当たり遊技状態になった場合に、内側電飾部材と外側電飾部材とが交互に点滅し、遊技状態が確率変動状態になった場合に、内側電飾部材あるいは外側電飾部材の何れか一方が点滅するように構成することも可能である。また、肩電飾装置を図8の如く構成し、内側電飾部材4、外側電飾部材5の他に第3電飾部材24を設け、大当たり遊技状態になった場合には内側電飾部材4が点滅し、確率変動状態になった場合には外側電飾部材5が点滅するとともに、通常状態の場合には、第3電飾部材24が点灯、あるいは点滅するように構成することもできる。

【0030】さらに、上記実施形態のパチンコ機は、大当たり遊技状態となった場合を第1遊技状態とし、内側電飾部材を点滅させるとともに、確率変動遊技状態となった場合を第2遊技状態とし、外側電飾部材を点滅させるように構成されているが、かかる構成とせず、

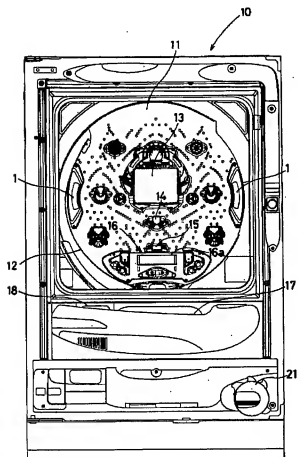
(1) 図柄表示装置が大当たり図柄の内の一歩(たとえば“1, 1”)を表示した場合、すなわちリーチ表示した場合を第1遊技状態とし、外側電飾部材あるいは内側電飾部材の内の一歩の電飾部材を点灯あるいは点滅させるとともに、図柄表示装置が特定の態様でリーチ表示した場合を第2遊技状態とし、他方の電飾部材を点灯ある

【符号の説明】
 1・・・肩電飾装置、2・・・基板、3・・・本体部材、3a・・・係合孔、3b・・・大型採光スリット、3c・・・小型

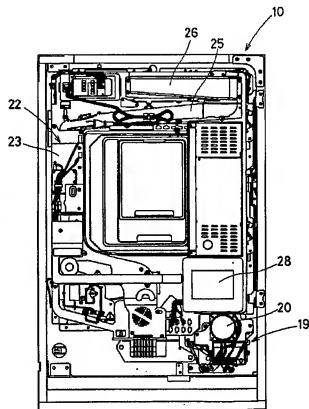
採光スリット、3d・・・円柱状ボス、3e・・・板状部、4・・・内側電飾部材、4a・・・係合突起、4b・・・係合スリット、5・・・外側電飾部材、5a・・・係合突起、6・・・カバー部材、6a・・・係合突起、6b・・・係合スリット、7・・・筒状ソケット、8・・・大型ランプ、9・・・小型ランプ、10・・・パチンコ機、11・・・遊技領域、12・・・レール、13・・・図柄表示装置、14・・・始動口、15・・・ゲート、16・・・大入賞口、16a・・・扉、17・・・上部受け皿、18・・・賞球払出口、19・・・

発射装置、20・・・発射モータ、21・・・発射レバー、22・・・賞球払出装置、23・・・賞球ケース、24・・・第3電飾部材、25・・・タンクレール、26・・・賞球タンク、28・・・制御装置、29・・・制御回路、30・・・始動口スイッチ、31・・・ゲートスイッチ、32・・・Vゾーンスイッチ、33・・・大入賞口用ソレノイド、34・・・大当たりカウンタ、35・・・図柄カウンタ、36, 37, 38, 39・・・駆動回路。

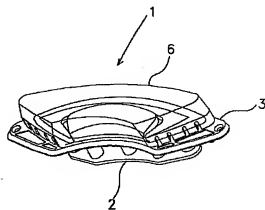
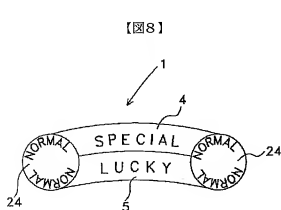
【図1】



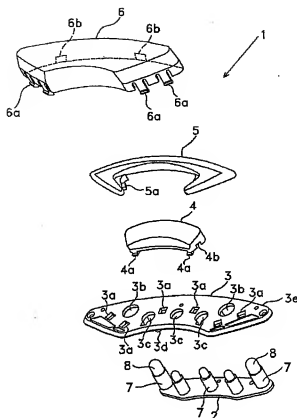
【図2】



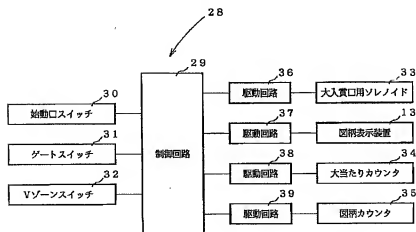
【図3】



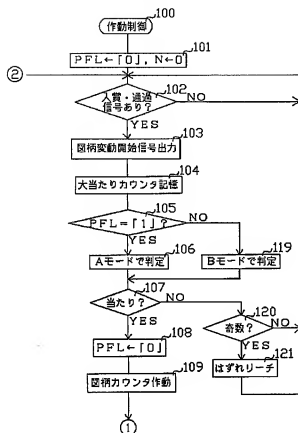
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

